Spielanleitung

Willkommen zu Quest of Rheia.

Eure Aufgabe ist es, euch als würdige Verbündete der gleichnamigen Göttin zu beweisen.

Das Geflecht der Zeit ist zerrissen – nur wenn ihr die Fäden der Geschichte wieder richtig miteinander verwebt, könnt ihr Rheia helfen, Kronos zu befreien und das Zeitgeflecht wiederherzustellen.

Mit jedem historischen Ereignis, das ihr an seinen rechtmäßigen Platz einordnet, bringt ihr ein Stück mehr Ordnung in das Gefüge der Zeit.

Wer wird es schaffen, das Geflecht der Zeit wiederherzustellen, bevor Raum und Zeit im Chaos versinken?

Stellt euch der Herausforderung – denn das Schicksal der Menschheit liegt in euren Händen.

Inhalt:

Das Spiel umfasst 104 Spielkarten, von denen jeweils 52 Karten aus den Bereichen Mathematik und Physik stammen.

Jede Spielkarte besitzt eine Vorder- und eine Rückseite. Auf der Vorderseite befinden sich ein Bild sowie der Name des jeweiligen Ereignisses. Die Rückseite enthält eine kurze Erläuterung des Ereignisses sowie die Jahreszahl, der das Ereignis zugeordnet werden kann.

In der oberen rechten Ecke kennzeichnet eine Farbmarkierung den Schwierigkeitsgrad (Grün = leichter, Rot = schwerer).

Anzahl der Spieler	Anzahl der Karten pro Spieler
2-3	6
4-5	5
6+	4

Ablauf:

Zu Beginn werden alle Karten gemischt. Eine zufällige Karte wird aufgedeckt und als Startkarte in der Mitte des Spielfeldes platziert. Sie markiert den Ausgangspunkt des Zeitstrahls.

Jeder Spieler erhält zu Beginn die in der oberen Tabelle angegebene Anzahl an Karten auf die Hand. Die Karten werden dabei stets mit verdeckter Jahreszahl ausgegeben. Die übrigen Karten bilden einen Nachziehstapel und bleiben ebenfalls mit der Jahreszahl verdeckt in der Mitte des Spielfeldes liegen.

Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Der Spieler am Zug versucht, eine seiner Handkarten an der passenden Stelle in den bereits ausliegenden Zeitstrahl einzuordnen. Nachdem er sich für eine Position entschieden hat, legt er die Karte an dieser Stelle ab und deckt sie auf, sodass die Jahreszahl für alle Spieler sichtbar ist.

Wurde die Karte richtig eingeordnet, bleibt sie im Zeitstrahl liegen und der Zug ist beendet. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wurde die Karte falsch eingeordnet, wird sie unter den Nachziehstapel gelegt und der Spieler muss eine neue Karte ziehen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

(Für Experten: Sollte die falsch gelegte Karte mit dem Schwierigkeitsgrad „Leicht“ gekennzeichnet sein, muss der Spieler zwei Karten ziehen)

In diesem Fall ist danach der Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gewonnen hat die Person, die als Erste keine Karten mehr auf der Hand hat.

Weitere Spielmodi:

Teammodus

- Spieler werden in beliebig große Teams aufgeteilt
- Karten werden gemischt und an die Teams verteilt (abhängig von der Spielerzahl)
- Es gilt: $y = 3x + 3$ (y = Anzahl der Karten pro Team, x = Anzahl der Spieler pro Team)
- Jedes Team hat eine Minute Bedenkzeit pro Spieler in dem jeweiligen Team
- Sobald das erste Team fertig ist und dies deutlich bekannt gibt, erhalten die anderen Teams noch 20 Sekunden zusätzliche Zeit, um ihren Zeitstrahl zu bearbeiten
- Ziel: Alle Karten im teameigenen Zeitstrahl chronologisch richtig anordnen
- Nach Ablauf der Zeit werden die Punkte gezählt
- Wertung: Jede Karte, die chronologisch passend zur vorhergehenden Karte eingeordnet wurde, zählt als ein Punkt
- Die Anzahl der Runden kann beliebig angepasst werden
- Das Team mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt

Beispiel-Zeitstrahl: 300 v.Chr. – 900 – 1400 – 1540 –1347 – 1967 – 1897 – 1969 –2005

In diesem Beispiel würde das Team 6 Punkte bekommen, da die markierten Zahlen jeweils chronologisch richtig sind und somit insgesamt 6 korrekte Paare in der Spielmitte liegen.

Quizmodus

- Alle Spieler benötigen ein Mittel, um sich Notizen zu machen (z.B. Papier und Stift)
- Die Karten werden gemischt und als Stapel mit der Jahreszahl verdeckt in die Mitte des Spielfeldes gelegt
- Die Jahreszahl des obersten Ereignisses muss von den Spielern nun geheim geschätzt und auf dem gewählten Mittel notiert werden
- Die Bearbeitungszeit pro Karte beträgt ca. 10–20 Sekunden (beliebig anpassbar)
- Nach Ablauf der Zeit gibt jeder Spieler seine Schätzung bekannt
- Der Spieler mit der geringsten Abweichung zur richtigen Jahreszahl erhält einen Punkt
- Falls mehrere Spieler gleich nah an der tatsächlichen Jahreszahl liegen, erhalten alle diese Spieler jeweils einen Punkt
- Die Anzahl der Runden kann beliebig angepasst werden
- Der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt

Wir bedanken uns recht herzlich für die Unterstützung unseres P-Seminars. Wir hoffen, dass ihr viel Freude mit diesem Kartenspiel haben werdet.

Projekt Seminar Mathematik 2024/25